USER'S MANUAL

MSX

T&ESOFT®

はじめに

この度は、ティーアンドイーソフト製品『ハイドライドII』をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。

ご存知とは思いますが、この『ハイドライドII』は、1984年末に発売以来、記録的な大ヒットをした前作『ハイドライド』の続編にあたります。Active-Role-Playing-Game という、まったく新しいゲームジャンルを確立してから約一年の後、我々ティーアンドイーソフト開発部では、この Active-Role-Playing-Game の究極の姿をプログラミングするために、新たに開発部の内部にアミューズメントチームなるものを設置致しました。そして、そのアミューズメントチームによって完成したのが、この『ハイドライドII』なのです。

より本格的な Role-Playing-Game になりながらも、操作はいたって簡単。よりマニアの要望にもこたえられるものになったと自負しております。しかしながら、この取り扱い説明書を読んでいただかなければ、ゲームを進める事はできません。操作の手違い等を防ぐ意味からも、取り扱い説明書はしっかりとお読みください。

★ご注意★

①このソフトウェア及び取り扱い説明書は、その一部または全部を当社に無断で複製・複写する事、及びレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、法律によって禁止されています。

②このソフトウェアのサポートは、同封のメンテナンスカードをお送りいただいた方のみを対象とさせていただきますので、メンテナンスカードは必要事項を記入の上、当社までご返送ください。

③取り扱い上の事故等によって起動不可能となったロムカートリッジにつきましては、3000円（送料・手数料込み）にて交換いたしております。

④製品には万全を期していますが、万一当社の責任による不都合がありましたら、当社までご連絡ください。

目　次

目　次

起動方法

① はじめに、ロムカートリッジのさしこみ場所のいづれかにディスク装置等が接続してある場合はすべて切りはなして下さい。
② 次に必ず、本体の電源を切ってから、ロムカートリッジをさしこみます。
③ これでオートスタートしてデモンストレーションが始まります。
㊟ なお、ロムカートリッジを抜き取る時も必ず本体の電源を先に切って下さい。そうしないと、S-RAM内のゲームデータが正常に保存されない場合があります。

ストーリー

これは私たちが住んでいる世界とは、まったく次元の異なった世界でのお話です。伝説や神話とかが、単なるお話としてではなく現実になったような、そんな不思議な世界です。剣と魔法がすべての世界。その世界をそこに住む人々はフェアリーランドと呼びました。かつて怪物たちに支配されていた時代は終わりを告げ、人々は平和な時代に陶酔していました。

同じ頃、地の底深くで異変が起こりつつありました。ひとつの「意識」が覚醒したのです。その「意識」は、邪悪に満ちていました。新たな怪物を創造し、死んだ物を蘇生させて、地下にひとつの世界と呼べるような物を作り上げてしまったのです。地下を征服した「意識」は、それだけでは満足せず、地上のフェアリーランドにまで、その力を拡大しようとしていました。

この地下の異変に、修道僧たちは早くから気付き、フェアリーランドの人々に説いたのです。しかし、平和な世界に生きる人々には、まったく聞きいれてはもらえませんでした。修道僧たちは、そんなフェアリーランドの人々に失望しました。このままでは怪物が地上に現れる日も近いのです。誰か救世主はいないのか。そんな修道僧たちの願いに心打たれた神は、時空をねじまげ人間の世界とつなげたのです。神は人間の中から、まだ心の汚れていない一人の男の子を選んだのでした。

準　備

デモンストレーション中に RETURN キーを押せば、ゲームスタートとなります。画面左上に青い色のウィンドウが表示されたと思います。ゲームを始める前には、しなければいけない事が少々ありますので、ウインドウ別に、順を追って説明しましょう。

★SET UP（セットアップ）

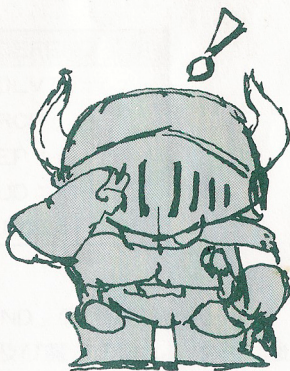
ここでは、ゲームを始めるための、いろいろな準備を選択します。カーソルキーの ↑, ↓ で赤く表示されている文字（以後、カーソルと呼びます）を動かして、自分のしたい動作の場所で SPACE キーを押してください。そうすれば次の動作のウィンドウに移る事ができます。

マルチ・ウィンドウでのキー操作は、そのほとんどが、このようにカーソルキーの ↑, ↓, ←, → でカーソルを動かして、SPACE キーを押すという選択方式となっています。RETURN キーを押せば一つ前のウィンドウに戻ります。但し、一番始めのウィンドウの時は RETURN キーは無視されます。

★CHARACTER（キャラクター）をつくる

『INPUT YOUR NAME』と表示されますので15文字以内で自由にキャラクターの名前を入力してください。必ず大文字の英字・カナで打ち込んで下さい。一部キーボードと、表示されるものが違うもの、またはキーボードが反応しないキーがありますので、注意が必要です。何も入力せずに RETURN キーを押した時は『SET UP』に戻ります。

次に『SET PARAM』と表示されます。ここではキャラクターの LIFE、STR、MAGIC を設定して下さい。始めに与えられる数値は30ですので、適度に各要素に数値を設定してください。↑, ↓ でカーソル移動、←, → で数値セットとなります。各数値代入が決まりましたら、SPACE キーを押してください。この時に RETURN キーを押すと『SET UP』に戻ってしまいます。

最後に確認を聞いてから、Y か N を押してください。これでキャラクターが一人、ロムカートリッジにセーブされました。４人分まで登録可能です。

★CHARACTER をみる

これは、ロムカートリッジにセーブされているキャラクターのSTATUSを確認するためのウィンドウです。「NAME LIST」が表示されますので、STATUS を見たいキャラクターを選択して下さい。これでそのキャラクターの『STATUS』が表示されます。

★CHARACTERをけす

ロムカートリッジにセーブされているキャラクターが不要になった時などで、そのキャラクターをロムカートリッジから DELETE（消す）するためのウインドウです。『NAME LIST』が表示されますので、DELETE したいキャラクターを選択してください。次に本当に DELETE してもよいか、確認を聞いてきますので、[Y]，[N]を押して選んでください。

★GAME START（ゲームスタート）

『NAME LIST』が表示されますので、カーソルで、冒険にでる人の名前に合わせて [SPACE] キーを押してください。冒険にでるキャラクターをまだ作っていなかった場合は『SET UP』に戻ります。また [RETURN] キーを押しても『SET UP』に戻ります。

知っていると便利だよ ①

早く体力を回復させたい場合は、MAGIC や SALVE を使うのが一番ですが、それがない時は野原で休むしかないよね。そんなときは、『SPEED』を HIGH にすれば、少しは速く回復するよ。えっ!?現在 SPEED は HIGH なのにこれ以上速くできないって…………。

う～ん、おじさんまいっちゃったなあ。はは。

ゲームの進め方

Active-Role-Playing-Game である以上、ゲーム進行はアクションゲーム並みに簡単でなければいけません。『ハイドライドII』では、下記のような簡単な操作ですから、誰にでも楽しめる事と思います。

↑, ↓, ←, → ：キャラクター移動（上・下・左・右）

SPACE ：ATTACK/DEFEND 切り換え
及び穴の中へ入る。

RETURN ：マルチ・ウィンドウを呼び出す。

（数字のゼロ）0 ：TALKモード切り換え

D ：ITEM を捨てる。

SELECT ：画面瞬時切り換えと画面スクロール切り換えの変更

ESC ：一時停止（画面右下に PAUSE（ポーズ）と表示されます。）もう一度押すと解除になります。

ファンクションキー：魔法を使う。種類は以下の通り。

	ATTACK	DEFEND
F.1	FIRE ファイヤー	REVOLVE リボルブ
F.2	ICE アイス	SEARCH サーチ
F.3	WAVE ウェーブ	SLEEP スリープ
F.4	MAGMA マグマ	CLOUD クラウド
F.5	FLASH フラッシュ	SILENCE サイレンス

モードが「ATTACK」の時が戦闘モード、「DEFEND」の時が防御モード、「TALK」の時が会話モードとなります。各モード及び魔法の詳しい説明は後述します。

生命力が減ってしまった時は、何もキーを押さずにじっと休んでいれば、自然に回復しています。ただし、砂漠の真ん中でじっとしていても、死ぬのを待つだけですが…。

ゲーム画面の説明

実際にゲームを起動させれば、よくわかるとは思いますが、画面は写真１の様に構成されています。右上から順に解説します。

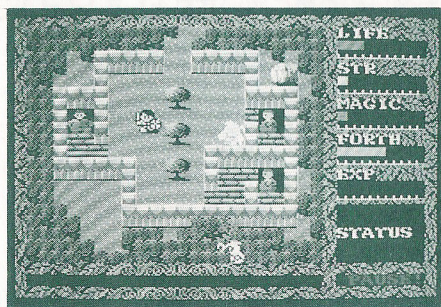



写真１

★LIFE（ライフ）

プレイヤーの生命力（耐久力）です。ゲームによってはHit･Pointと呼ばれたりもします。通常は緑色のバーメーターによって表示されていますが、モンスターから攻撃などにより生命力が減ってきて、このメーターがすべて黒くなった時、プレイヤーの死を意味します。

★STR(ENGTH)（ストレングス）

プレイヤーの腕力です。一般にこのメーター表示が大きいほど、モンスターに対する攻撃値（Attack･Point）が大きくなります。水色で表示されています。

★MAGIC（マジック）

プレイヤーの魔力です。この力が大きいほど、魔法での相手に対する効果が大きくなります。また、弱い魔法では何度も使えるという事になります。魔力は使えばその分減っていきます。減ると段々と赤く表示されていきます。魔力の回復スピードは、プレイヤーのレベル（LEVEL）が大きいほど早くなります。

★FORTH（フォース）

プレイヤーの良心です。言うなれば『心』かな（本来FORTHとは、英語では全く『心』という意味はない）。バーメーターが大きいほどプレイヤーは善人という事になります。メーターの色は、『心』が善の時は緑色、普通の時は黄色、悪の時は赤色に変化します。悪い事（例えば善良な人を殺すとか）をするとメーターは減り、逆に良い事（まあ悪い奴を倒す事でしょう）をすればメーターは増えます。

★EXP（ERIENCE）(イクスペリエンス)

プレイヤーの経験値です。とにかく良い・悪いにかかわらず、戦闘をして相手を倒すと経験値が増えます。バーメーターの色は黄色です。この経験値がレベルによる基準値を越えると、レベルが１ランクアップします。この時、経験値は０にもどります。基準値の計算方法は次の通りです。

基準値＝(レベル＋１)×50

例えば、レベル６の時に次のレベルにアップするためには、上記の計算式によれば、(レベル６＋１)×５０＝７×５０＝３５０で、経験値は３５０必要という事になります。また、経験値の上昇値は、同じ敵を倒した時でもレベルが高いほど低くなります。つまり、レベルが20ある時に農民を殺しても経験値は増えないという事です。

★STATUS(ステイタス)

情報表示のためのスペースです。モンスターと遭遇(そうぐう)すると、そのモンスターのLIFE，STR，MAGIC が表示されますし、何か物を見つけた時（例えば宝箱など）もここに表示されます。

★モード

ここには３種類のモードを表示します。

① ATTACK(アタック)…攻撃モードです。モンスターと戦う時は[SPACE] キーでこの表示を出してください。

②DEFEND(ディフェンド)…防御モードです。ATTACK のままで歩いていると、出合頭に罪もない人々を傷つけてしまう恐れがあるので、必要以外はDEFEND にしておきましょう。

③ TALK(トーク)……会話モードです。このモードにしておいてから心優しい人々に「何か話してよお～」と思いながら（?）追いかけまわすと、気が向いたら話しかけに応じて返事をしてくれます。当然の事ながら、プレイヤーの FORTH が悪いとまともには返事をしてくれません。

ゲーム中のマルチ・ウィンドウ

ゲーム進行中に、RETURN キーを押すと、いつでもマルチ・ウィンドウを呼び出す事ができます。このウィンドウでは、リアルタイムで処理しなくともよいものとか、特にリアルタイムで表示が必要ではないものを中心に処理できます。以下にウィンドウごとに解説します。

★MENU（メニュー）

次の処理を選択するウィンドウです。「RETURN」を選択すれば、ゲーム再開になります。

●CAMP（キャンプ）

休息のためのウィンドウです。ここでは以下の６種類のウィンドウの選択をします。(先程も書いたとおり、RETURN キーを押せば『MENU』にもどります。)

●CAST A SPELL キャスト ア スペル

自分自身に対して使用する魔法です。魔法は次の４種類から選択する事ができます。レベルが少ない時は使えない魔法は表示されません。

魔法の名前	レベル	魔力	効　力
DETOXICATE デトキシケイト	3	8	体内の毒素を消す。
REINFORCE レインフォース	5	16	怪我を治療する。
JUMP ジャンプ	9	32	一つ上の階へ上がる。
TELEPORT テレポート	17	64	森の街へ帰る。

※魔力が足りない時は、当然の事ながら魔法も使えません。また、JUMP は、B2F（地下２階）以下でのみ有効です。JUMP で地上に戻ったり、タワーの上階に昇ったりすることはできません。なお、JUMP 後、カベの真ん中にいて動けなくなったりする事があります。そうなった時は、運が悪いと思ってください。

●LISTEN リッスン

音楽や効果音の ON/OFF です。指定するだけで ON と OFF が切りかわります。

●SPEED スピード

ゲーム中の全体のスピードをアナログ的に切り換える事ができます。←, → でスピードの LOW,HIGH 切り換え、SPACE キーで設定です。RETURN キーでは、設定はされずに、中断となりますので、注意してください。

●SAVE GAME セーブゲーム

ゲーム途中の状態をロムカートリッジにセーブします。確認をしてきますので、Y か N を押して選択してください。

●LOAD GAME ロードゲーム

以前にセーブした状態にゲームの経過を戻します。確認をしてきますので、Ｙ か Ｎ を押して選択してください。

●GAME END ゲームエンド

途中でゲームがやめたくなったらここを選択してください。また、途中でキャラクターを代える時もここを選択して、一度ゲームを終了してください。やはり、確認をしてきますので、Ｙ か Ｎ を押して選択してください。

●ITEM DISPLAY（アイテム　ディスプレイ）

ゲーム中に拾ったもの、商店などで購入したもの、所持金、及びオイルの残量を表示します。ITEM は10個、所持金は $50,000、オイルは200まで、持つ事ができます。このウィンドウでは ITEMを使う・使わないの選択や ITEM を 捨てるといった動作ができます。このウィンドウのみ特殊で、赤い文字の ITEM は使用中を意味します。文字の下の数字はその ITEM の数を表示しています。カーソルは ITEM が反転表示されているところです。ここでのキー操作は以下の通りです。

- ←, → ：カーソル移動
- SPACE ：使う・使わないの選択
- D ：ITEM を捨てる
- RETURN ：MENU に戻る

ここで少し注意があります。キャラクターのグラフィックをよく見ていただけるとわかるとは思いますが、プレイヤーは右利きなのです。それで、盾は必ず左手で持ちますから、残るは利き腕である右手のみという事になりますよね。それで右手に剣を持つ訳ですが、この状態でさらに魔法の杖を持とうとするとどうなるでしょうか？そうです、持てないので仕方なしに剣を杖に持ちかえるのです。ですから、剣と杖は同時には使用できません。また薬などは使うと当然の事ながら無くなってしまいます。

また、使うと無くなってしまうもの（つまり薬など）は、複数個持つ事ができますが、それ以外は複数個持つ事はできません。

●STATUS DISPLAY（ステイタス　ディスプレイ）

現在のプレイヤーの状態を数値で確認する事ができます。ウィンドウの表示されている上の方から解説します。

◆NAME …プレイヤーの名前。

◆LIFE　…生命力の最大値。

◆STR……腕力。

◆MAGIC…魔力の最大値。

◆EXPER…経験値。

写真2

◆LEVEL…レベル（1～20まで）。

◆A・P …Attack・Point の略、攻撃値。これが大きいほどモンスターの受けるダメージは大きい。

◆A・C …Armor・Class の略。防御力。これが大きいほどモンスターからの攻撃を回避するし、また攻撃を受けてもダメージが少なくてすむ。

◆M・P …Magic・Point の略。これが大きいほどモンスターへの魔法での攻撃の有効率が高い。

◆FORTH（フォース）…心の状態。
「EVIL」エビル — 悪
「NORMAL」ノーマル — 普通
「JUSTICE」ジャスティス — 善

◆CONDITION（コンディション）……………身体の状態を表します。
「GREEN」グリーン — 大丈夫。
「YELLOW」イエロー — ちよつと心配。
「RED」レッド — 危険!!
「POISON」ポイズン — 毒!!
「DARKSIDE」ダークサイド — 邪悪な身体。

◆MAGNIFICATION（マグニフィケーション）………バーメーターの倍率切り替え
⇤，⇥で変更になります。
1/1，1/2，1/4，1/8

SPACE キーで次のウィンドウに移ります。

〈補足説明〉

① CONDITION で、なぜ表示が「DARKSIDE」になったのか、よく考えてください。「DARKSIDE」のままだと、生命力が自然回復しなくなってしまいます。

② MAGNIFICATION で、バーメーターの倍率が切り替わるのは、生命力と経験値だけです。これは、生命力と経験値のみ、その最大値が 100 という表示域を越えるからです。モンスターの生命力も、倍率の影響を受けます。ですから、例えば倍率を1／8にしている時にモンスターの LIFE を見ると非常に小さく感じられるので、弱そうに見えるのですが、実際はムーチャクチャ強かったという事も有り得ます。くれぐれも気をつけてください。

●MAGIC SPELL
（マジックスペル）

スティタスディスプレイが表示されている時にスペースキーを押すと、現在プレイヤーが使える事のできる魔法が表示されます。

知っていると便利だよ――②

TALK モードで人々を追いかけるのに疲れたあ～、って経験ありませんか?
こんな時は三方向を壁に囲まれた所を捜して、そこに人を閉じ込めてしまうのです。これぞ必殺（?）『尋問室』。

商　店

このフェアリーランドには、５つのお店屋さんが存在しています。えっ？３つしかないって？ふっふっふっっ、甘くはないのだ。ある２つの条件を満たしてその場所に行った時のみ、その街は見つかる…っと、ヒントの出し過ぎだな、こりゃ。まあ、いいや。このお店屋さんの店主はとても頑固者だったり、守銭奴だったりします。まあ、それでも良心的なのは、悪党は絶対に店の中に入れない事かな。「EXIT」を選択すると店から出る事になります。

★武器商店 “BOMBER”（ボンバー）

ここでは主に戦闘時に役立つ物ばかりを販売しています。少々値が高いかも知れませんが、いい物は高いのが当然です。

★なんでも屋 “BONBON”（ボンボン）

何を売っているのか、よくわからん店です。ここでは、プレイヤーが要らなくなった物を売る事ができます。また、買物の方も、時々掘出し物があったりします。 ここで売り出すくらい ですから、きっと大切な物なのでしょう。

★寺　院

ここは修道僧が出迎えてくれます。ここでは腕力を養う修行を積む事ができます。それには、その修行にあったレベルがないと受ける事はできません。さて、修行料を払うといよいよ修行となります。ここではタイミングがすべてです。時を逃さずに［SPACE］ キーを押してください。

修道僧に負けた時は残念ながら腕力は増えません。出直しましょう。勝った時には、もう一度再挑戦する事ができます。当然、再挑戦の時は修行料は無料ですから、腕（タイミング）に自信のある人は、是非再挑戦してドンドン腕力を増やしてください。ただし、再挑戦ごとに修道僧も段々と強くなっていきます。あまり、調子に乗らない方がいいですよ。

★T＆E CLINIC（ティーアンドイー　クリニック）

見かけはくさいおじさんですが、ちゃ～んとお医者さんなんですよ。ここでは傷の治療、解毒、薬の販売をしています。

★魔導師の館

ここの魔法使いは大変に徳が高く、広い知識を持っています。しかし、ちょっぴりがめついので、あまり人からは好かれていないようですね。ここでは、

プレイヤーの魔力を増やす事ができます。また、知識もかなりなものですから、何か知っているかどうか尋ねるのもよいかと思います。なにしろ、がめついので言うたびに金額が変わったりもします。安い時を狙えば、ちょっとはいいかもね。

戦闘

★腕力による攻撃

モンスターと接触する事はすなわち戦闘という事になります。この時、こちら側に戦闘の意志がない場合は、「DEFEND」にしておきます。これで通常のA・Cでの防御で与えられるダメージが、さらに1／4になります。ただし、この場合はこちらから攻撃を加える事は一切できません。

「ATTACK」の場合、当然こちら側からも攻撃ができます。これは、A・Pが攻撃値としてモンスターに対してダメージを与える事になります。このA・Pの数値がモンスターのLIFE値からそのままマイナスされるのではなく、モンスターの持っているA・Cによって、ダメージは緩和されてしまいます。

攻撃は相手に必ず有効という訳ではありません。攻撃側のA・Pを基準とする乱数の値が、防御側のA・Cの値を上回った場合に、はじめて相手に対してその攻撃が有効になるのです。

簡単に説明するならば、まずモンスターに対して攻撃をかけると、そのモンスターが反転表示になります。次にその攻撃が有効であると判断した場合に、そのモンスターの上に、「HITマーク」が点滅表示されます。この時既にそのモンスターのLIFE値は、ダメージをくらって減っているはずです。

このように文章で書くと、なんだか難しそうだなあって思うかも知れませんが、実際にゲームをやってみれば、いたって簡単な事がわかるはずです。なぜなら、今まで説明した判定は、すべてパソコン側で処理してくれるからです。

モンスター、プレイヤー共に死ぬ寸前は、簡単には死ななくなっています。ですから、あっと言う間にゲームオーバーという事は、まずないでしょう。

★魔法による攻撃（ATTACKモードの時）

魔法による攻撃も、腕力の時と同じように、有効・無効があります。魔法での攻撃の利点は、離れているモンスターにダメージを与えられる事と、死ぬ寸前の頑張りがないので、相手をあっさり倒せることにあります。次に魔法ごとの効果表を載せます。

魔法	レベル	MAGIC	特徴
FIRE	2	5〜10	障害物に当たると消えてしまう。
ICE	4	10〜20	障害物を無視して飛んでいく。
WAVE	8	15〜30	直線上のキャラのすべてに有効。
MAGMA	12	22〜45	近くにいるキャラのすべてに有効。
FLASH	16	30〜60	一画面内のすべてのキャラに有効。

※ MAGMA は、その魔法が無効になるところがあります。例えば、砂漠の上では使うことができません。

※魔法による攻撃は、その場所によっては、一切使えない事があります。この場合は、STATUS にその状態が表示されます。

★戦利品

さて、戦いに勝つとモンスターたちは、いろいろなものを残していったりもします。一番多いのはやはりゴールドです。残さないほうが珍しいですね。モンスターによって、たくさん残していく奴もいれば何も残さない奴もいます。

ただし、持ちきれなくなった場合は、最後に発見した物は、持てずに捨てることになります。

★魔法による幻覚・探索・能力低下（DEFEND モードの時）

戦闘とは、ちょっと毛色が異なるのですが、モンスターに対する身体的ダメージ以外の、魔法です。これらすべての魔法は一画面内すべてに有効です。それでは魔法ごとに解説します。

◆REVOLVE リボルブ

使用する MAGIC は20。レベルは2、相手の身体のまわりに、小さな龍巻状の空気の渦を発生させて、相手の進行方向を惑わすという魔法です。使用目的は、主に、自分がやられそうな状態で、袋小路に追い詰められた時に使用して、１／２の確率で逃げていってもらうというものです。

◆SEARCH サーチ

使用する MAGIC は35。レベルは４。画面内に隠された秘密を探るための魔法です。何か隠されたものがあると、その範囲内がフラッシュします。一画面全体に秘密が隠されている時は、さしもの『SEARCH』の魔法も、どういう動作をするのか保証はできません。

◆SLEEP スリープ

使用する MAGIC は50。レベルは８。モンスターの腕力を引き下げるための魔法です。敵の STR が強くて、近くに行く事さえできない時は、この魔法で相手の攻撃力を失わせてからなら安全です。

◆CLOUD クラウド

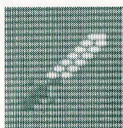
使用する MAGIC は50。レベルは12。モンスターの防御力を引き下げるための魔法です。相手の防御力が強くて攻撃がぜんぜんあたらない時は、この魔法で相手を裸同然にしてしまいましょう。うわさによると、モンスターの中にもこの魔法を操る奴が、いるとかいないとか…。減ってしまった防御力は、どうすればもとどおりになるんでしょうねえ。

◆SILENCE サイレンス

使用する MAGIC は50。レベルは16。モンスターの魔力を引き下げるための魔法です。相手が魔法ばかり使う奴だとイライラしてきます。そんな時はこれで魔法を使えなくしてしまいましょう。

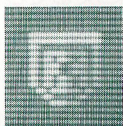
アイテムや宝物など

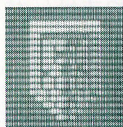
プレイヤーが地上やダンジョンなどを冒険していると、商店で買えるITEM以外にも、いろいろな物を見つける事があります。 ここでは、商店で買えるITEMだけを 、紹介しましょう。なお、RF入力等を使用していて、画面がにじみ見にくい場合は、価格の違い等を参考にして下さい。

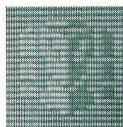
短　剣：SHORT SWORD

武器商店で販売している一番安価な剣です。したがって、それほど有効的な武器とは思えませんが、素手よりはマシなのかも。

聖なる剣：HOLLY SWORD

武器商店で販売している、割と強力な剣です。チョッピリ高いのが気になりますが、それでも買うかどうかはプレイヤーの判断しだいです。

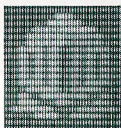
精神の楯：MIND SHIELD

どこにでも売っている一般的な楯です。色は水色で少し小さくなっています。防御力はあまり強くはないのですが、自分の身を守るために、最初のうちはぜひ使いましょう。

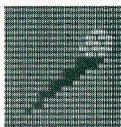
命の楯：LIFE SHIELD

楯の中でも指折りの強度を持つ、ロングタイプの豪華版です。地下帝国の奥深く冒険するためには、必ずといっていいほど必要になってくるでしょう。色は黄緑色です。

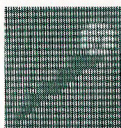
鎖かたびら：CHAIN ARMOR

鎖をつなげて鎧(よろい)にしたものです。見た目よりも防御力は低目なのですが、身体全体を包み込むようにして敵からの攻撃を防ぐわけですから、それなりの防御力は備えています。色は赤色です。

青銅の鎧(よろい)：PLATE ARMOR

厚目の青銅で鍛えられた丈夫な鎧です。その防御力は絶大で、少しくらいの攻撃なら、完全にはねかえして身体を守ってくれます。いつかは身に着けたいですね。色は水色です。

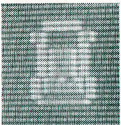
かぶと ：HELMET

角の飾りのついた鋼鉄製のかぶとです。比較的安価ですが、『精神の楯』と併せて使用すれば、結構防御力があるものですよ。

どくろの杖 ：GEM ROD

先端にどくろがのっている、一見不気味な杖です。商店でも気味が悪いのか、かなり低価格で販売しています。杖にのっているどくろの妖力が作用して、その杖を手にした者に若干の魔力が与えられるようです。色は黒色です。

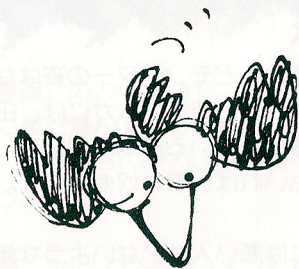
水晶の杖 ：SKALL ROD

先端に水晶玉がついている、きれいな杖です。その水晶の輝きは、見る者の深層意識下に忍び込み、心を捉えて離しません。水晶の妖しい輝きは魔力の輝きであり、それがその杖を持つ者の魔力となるのです。色は赤色です。

ランプ ：LAMP

ごく普通のランプですが、その明るさは他に類を見ないほどです。オイルを燃やしながら周囲を照らしだすので、当然使っていれば、オイルはどんどんなくなっていってしまいます。オイルがなくなってしまえば、周囲は再び漆黒の世界に戻るでしょう。地上にいれば別ですが…。

解毒剤 ：ANTIDOTE

どんな種類の毒素でも、一瞬のうちに体内から消しさってしまう、強力な緑色の薬です。もっとも魔法で解毒ができるようになれば、ほとんど無用の物と言ってもいいかもしれませんが。

体力回復剤 ：SALVE

傷ついた体を治(なお)してくれる水色の薬です。日頃の身体の鍛練によって、同じ薬を使っても、回復する量（という言い方はおかしいが…）がちがってきます。

この他にも、鍵や、COLOR-CRYSTALといったITEMもありますが、いろいろと探索・研究をしてみてください。誌面の都合上、これ以上は説明しきれませんので…。ところで、オイルってITEMの仲間になるんでしょうかねえ？一応、「ITEM DISPLAY」のウィンドウの中で、数量を表示してはいるんですが…。

フェアリーランドの住人たち

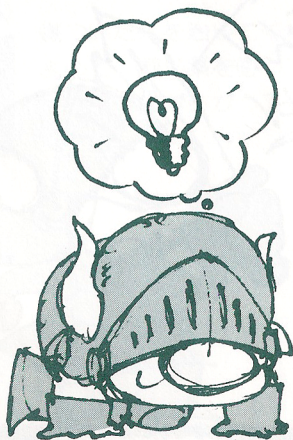
フェアリーランドの地上では、まだほとんどモンスターの姿はなく、いろいろな職業の人間がそこで生活を営んでいます。彼らのなかには、田畑を耕す農民もいれば、人のゴールドを盗んでは暮らしている盗賊までいて、多種多彩です。相手にはやはり感情があり、善人もいれば、悪い奴もいます。

FARMER
ファーマー
：農民です。この人たちには悪い人はいないような気がするんだけどなあ。

KNIGHT
ナイト
：おちぶれた騎士たちです。しかし、おちぶれたといっても、プライドは高く、誇り高い紳士です。無礼な真似はやめたほうがいいんじゃないかな。

MAGE
メイジ
：魔力の弱い魔法使いたち、その弱さゆえに、これといった魔法も使えずに、他の者たちにおびえながら暮らしています。

THIEF
シーフ
：盗賊です。人の物を盗むのは良くない事ですが、心の底まで悪党になりきっていない奴もいます。いつも彼らは人から盗んだりしたゴールドを、小脇の袋に詰めて持ち歩いています。

BONZE
ボンズ
：お坊さんです。修道僧なのかもしれませんが、実体はよくわかっていません。広い知識と心を持っています。

知っていると便利だよ──③

寺院の修行で、タイミングが合わずに負けてばかりで、ゴールドを減らしてばかりいませんか？そんな時は修行の前にSAVEしておいて、何度も繰り返し練習するのです。3回位は連続で勝てるはずだよ。

フェアリーランドの怪物たち

邪悪な『意識』の力によって、創造されたり、生き返った怪物たち。その大部分は地下にまだ潜んでいるままだ。地上に姿をあらわす前に、すべてを無にかえすのだ、怪物たちの能力は計り知れないものがある。その怪物たちの一部を紹介しよう。

AZER（アザー）：ファイヤーエレメントを操る火炎の化身。自分のまわりにファイヤーエレメントを発生させて身を守っている。自分自身には攻撃能力はまったくない。

WORM（ウォーム）：砂漠に住んでいる砂漠の守り神。いつもは砂の下に潜っているが、ひとたび攻撃されると怒りに我を忘れ、その巨大な口をのぞかせながら襲いかかってくる。

GHOUL（グール）：汚れた地面からなら、どこからでも出現してくるジャマな奴。行動範囲を気の向くままに動きまわった後、また地面に戻っていく。

WOLF（ウルフ）：フェアリーランドの怪物たちの中でも、１，２を争うほどの駿足を誇るスプリンター。パッと出現したかと思うと、いきなり目の前にやってきて攻撃を連発して逃げていく、ほんと～にイヤな奴。

GHOST（ゴースト）：半透明でふわふわ飛んでいる実体のない奴。壁だろうがなんだろうが、もともと実体がないだけに、いとも簡単にすり抜けてくる。

DRAGON（ドラゴン）：通路を防ぐ恐怖の番人。奴の体が変化したら注意しろ。灼熱の赤い炎が君の命（LIFE）を奪いとる。

とまあ、これはほんの一部に過ぎません。かなりの怪物たちがダンジョンや地下帝国の内部に出没するでしょう。なかには強力な怪物・魔法を逆に吸い取る怪物や、鋼鉄なみの皮膚構造を持つ（つまりArmo・Classが大きい）怪物がいるかも知れません。新たな怪物たちとの出逢いを楽しみにしていてください。

開発後記

皆さん、ＭＳＸ版ハイドライドII、楽しんでいただけましたでしょうか？オリジナルのＰＣ8801版が発売となってからおよそ一年、やっとＭＳＸ版、完成のはこびとなりました。ＭＳＸユーザーの皆さんには、長らくお待たせして申し訳ありませんでした。当初Ｔ＆Ｅ ＳＯＦＴ 開発部では、ハイドライドIIのプログラムがあまりに膨大なため、ＭＳＸへの移植は無理であると考えられていました。もし開発できたとしても、このプログラムを収納するメディア（ロムカートリッジやフロッピーディスクまたは、カセットテープ等）が適当なものがありませんでした。それまで主流であった256Kbitの ムカートリッジでは当然容量不足だし、そうかと言ってフロッピーディスクで販売してもMSXユーザーのほとんどの人は、ディスクドライブを持っていないだろうし、カセットテープじゃ64K以上のＭＳＸを持っている人しか使えないし、たとえ作ったとしても、ロードに長時間を要し、興醒めすることは目に見えているし……。と、結果「生まれてこなければ良かった」なんてことになりかねない、ほぼ絶望的な状況でした。

しかし、冬も終わり、桜の花もほころぶ頃、それまでは高くてとても手がでなかったような１メガロムの値段が下がってきて、会社の方からも開発ＯＫの指示がでた。(実際には、ここからのプログラミング作業が一番たいへんだったんだけど）そしておよそ半年後・・・・移植もほぼ完了という頃になって、またまた問題がおきてきた。前者のハイドライドＩでは、ゲームの途中データはパスワード（これだって、その当時はたいへん苦労して考えたんだよ）によって、保存できたのだが、今回のハイドライドIIは、あまりにも途中データの要因の数が多すぎて、もしパスワードによって処理しようとすると、約50文字のおっそろしく長ったらしいものになってしまう。これじゃあユーザーの人達もかったるくてしようがない。はて困った。そして苦心惨たんの末、「ええーい！もう面倒だ。データ保存用のＳ－ＲＡＭを、カートリッジの中に押し込んじゃえ。」てな訳で、16KbitのＳ－ＲＡＭとバッテリーを内蔵したスーパーメガロムカートリッジの誕生となった次第であります。何事も成せば成る!? とは言うものの製造原価がバッチリ高くなり、定価の面でも6,400円というロムカートリッジとしては少々高いものとなってしまい、皆さんにはご迷惑をかけてしまいました。御容赦下さい。

まあ、いずれにしても、ＭＳＸ版ハイドライドIIも、ここに無事日の目を見ることとなり、まずはめでたしめでたし。ということで、我々スタッフが苦労した分だけ、皆さんもタップリ悩んで、このハイドライトIIを解いて下さい。まちがってもＴ＆Ｅに「○○○○がわかんないヨー。」なんて電話はかけて来ないように。それじゃ皆さん再びフェアリーランドを平和に導いて下さい。

Good Luck！　　　　1986年11月某日　T&E SOFT 開発部

終了認定証の申し込みについて

ゲームを開始する時点で、プレイヤーを作りました。この時に、キャラクターに名前をつけたことを覚えていますか。

この名前により、最終画面にパスワードが発生されます。

このパスワードとキャラクターの名前（登録したプレイヤー名です）を、必ず「終了認定証申し込み用紙」側のそれぞれの項目に記入し、お送り下さい。

各機種先着2,000名の方に終了認定証を、又、その内の先着100名の方には、副賞として特製ハイドライドTシャツを添えてプレゼントいたします。

終了認定証を申し込むが、解答集も欲しいという方――

自分だけの力で、一応ゲームは終了し、認定証を申し込みたいが、解答集もチラッと見てみたいという方は、次の要領でお申し込み下さい。

- まず、終了認定証申し込み用紙の方に、必要事項を記入して下さい。(解答集申し込み用紙には記入する必要はありません。)
- この時「解答集希望」の項目にマルを付けて下さい。
- そして必ず、500円分の切手を同封して下さい。

先着2,000名のワクに入っている方には、終了認定証と、解答集の両方をお送りします。但し、昭和61年2月1日以前の場合に先に認定証のみ発送させていただきます。

いずれにしても終了認定証が、届かない時は、「2,000名のワク外」とご判断下さい。

㊟終了認定証の発行が、2,000名に達した場合、「MSXマガジン」のT&ESOFT広告ページに「MSXハイドライドIIの終了認定発行は〆切となりました。」の案内が掲載されます。但しこの場合多少の期間的ズレが生じますが御了解下さい。

解答集の申し込みについて――

解答集を申し込みされますと、自動的に「終了認定証」の応募資格を失いますので、ご注意下さい。

「解答集申し込み用紙」側に、必要事項を記入し、必ず切手500円分を同封して、(今回は解答集が、ブックスタイルとなりますので、若干高くなりますが、御容赦下さい。)申し込んで下さい。

切手の同封されていない場合や、住所が不明確な場合は、発送できませんので、ご注意下さい。

解答集の発送は、勝手乍ら、昭和62年2月1日からとさせていただきます。

T&E SOFT ユーザーズクラブ入会・継続手続につきましてのご案内

T&E SOFTユーザーズクラブ
会員募集

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付（年4回） ③T&Eソフトカタログの無料送付（年2〜3回） ④新製品情報などを満載、T&E PRESS（新聞）を隔月発刊 ⑤オリジナルグッズ（Tシャツ）等の割引販売 ⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。 ■応募要領 ●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名 及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください。 ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。

今迄ユーザーズクラブ入会の際には、現金書き留にて手続きをしていただいておりましたが、何かと不便だと言う苦情をいただきました。そこで、かねてより送金等の安全かつ簡略化を検討してまいりました結果、今後、郵便振替を利用していただく事により、安全かつ簡略な方法で御利用いただける様になりました。

専用の払込票はカタログ請求の際などにお送りいたしますが、ユーザーズクラブ会員の方は定期的にお送りいたします。記入例を参照の上、記入もれや、まちがいのないように記入の上、料金と申込用紙を最寄りの郵便局にお出し下さい。

T&E SOFT®

企画・開発/ティーアンドイーソフトプロダクション
製造・販売/株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地☎(052) 773-7770

記入例

払込通知票

通常払込料金加入者負担

口座番号	名古屋 4	65781
金額	1300円	
加入者名	ティーアンドイーソフト	
払込人住所氏名	(郵便番号 465) 名古屋市東山区 コアラ町300番地 本郷 ゆかり	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

払込票

通常払込料金加入者負担

口座番号	名古屋 4	65781
加入者名	ティーアンドイーソフト	
金額	1300円	
払込人住所氏名	名古屋市東山区 コアラ町300番地 本郷ゆかり	

切り取らないで郵便局にお出しください。

受付局日附印

ご記入に際してのお願い

この用紙はT&Eソフトユーザーズクラブの入会及び継続手続に必要な送金にしか使えません。

住所・氏名には必ずフリガナをご記入下さい。また、継続の方は会員番号も忘れずにご記入下さい。

入会金は新規入会の方のみ必要となります。継続の方は必要ありません。

パソコン所有の方は、機種名を明記してください。

T&Eソフトユーザーズクラブ入会・継続申込書

注：フリガナを忘れずにお書き下さい。

会員番号		氏名（フリガナ）	ホンゴウ ユカリ 本郷 ゆかり	男・㊛
住所（フリガナ）	ナゴヤシヒガシヤマクコアラチョウ 〒 名古屋市東山区コアラ町300番地			
TEL	自宅 01-123-4569 勤務先 01-123-4560	生年月日	昭42年5月10日生	
職業	（勤務先・学校名・学年）コアラ学園			

通信内容	入会金	300円	お手持ちのパソコン			
	会費（1ヶ年）	1,000円	本体	X-1ターボ	CRTモニター	CZ-1500E
			データレコーダ	ナシ	プリンター	MZ-1P17
			ディスク装置	内蔵	その他周辺装置	ナシ
合計		1300円				

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	名古屋 4 - 65781
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト
払込人住所氏名	※（郵便番号　　　）

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
※									

料金	払込み	特殊
		円

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	名古屋 4 - 65781
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
※									

※払込人住所氏名

備考

受付局日附印

ご記入に際してのお願い

この用紙はT&Eソフトユーザーズクラブの入会及び継続手続に必要な送金にしか使えません。

住所・氏名には必ずフリガナをご記入下さい。また、継続の方は会員番号も忘れずにご記入下さい。

入会金は新規入会の方のみ必要となります。継続の方は必要ありません。

パソコン所有の方は、機種名を明記してください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

T&Eソフトユーザーズクラブ入会・継続申込書

注：フリガナを忘れずにお書き下さい。

会員番号	会員の方は必ず記入して下さい。	新規 □ 継続 □	氏名	フリガナ	男・女
住所	フリガナ 〒				
TEL	自宅 / 勤務先	生年月日	M T S 年 月 日生		
職業	(勤務先・学校名・学年)				

送金内容		お手持ちのパソコン			
入会金	300円				
会費(1ヶ年)	1,000円	本体		CRTモニター	
		データレコーダ		プリンター	
		ディスク装置		その他周辺装置	
合計	円				

通信欄

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

お買い上げいただいたソフトについて

ソフト名	パソコン名
メディアの種類　テープ・5FD・3.5FD・QD・ROM	
製品購入日 年　月　日	購入店名

問1　この商品を何でお知りになりましたか

①　雑誌広告で（誌名　　　　　　　）

②　雑誌などの紹介記事で（誌名　　　　　　　）

③　お店で実物を見て　　④　お店ですすめられて

⑤　知人に紹介されて　　⑥　その他（　　　　　）

問2　A）今一番ほしいと思っておられるパソコン名は何ですか

（　　　　　　　　　　　　　　　　）

B）その機種のどんな所に魅力を感じますか

（　　　　　　　　　　　　　　　　）

問3　弊社及び他社の製品で、今一番興味のあるソフト名は何ですか

ソフト名　　　　　ソフトハウス名

1.（　　　　　……　　　　　）

2.（　　　　　……　　　　　）

3.（　　　　　……　　　　　）

問4　本製品または弊社「T&E SOFT」に対しての御意見、御希望等をぜひ御記入下さい。

御協力ありがとうございました。

すべては、惑星アルジェナ──謎の消失から始まった……

T&E SOFTが創る7つの世界

- STORY 1● ヴリトラの炎 ▸ PC-8801mkII SR
- STORY 2● ドゥルガーの記憶 ▸ FM-77AV
- STORY 3● ニルヴァーナの試練 ▸ X-1
- STORY 4● アスラの血流 ▸ MSX
- STORY 5● ソーマの杯 ▸ MSX2
- STORY 6● ナーサティアの玉座 ▸ Family Computer 〈東芝EMIより発売〉
- STORY 7● カリ・ユガの光輝 ▸ ???

パスワードによる全機種完全データ互換を実現!
(ファミコンを含む)

ディーヴァの特徴

- ★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム
- ★二人での同時プレイが可能
- ★ストーリーは宇宙を舞台とした7つのサブストーリーから成り、それぞれが7機種に割り当てられ、ディーヴァという一つの大きなストーリーを形造っている。そのため、各機種のゲーム内容(画面を含む)も部分的に異なり、各機種の特徴を十分生かしたものとなります。
- ★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現(ファミコンを含む)。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ち出して別の機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
- ★アドベンチャーゲームの要素を持ち、何度もゲームをするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます。

ディーヴァとは何か? コンテスト

この度、T&E SOFTの新作「ディーヴァ」に関しての作文を募集します。New GAMEに対してのあなたなりのエピローグを描いてください。

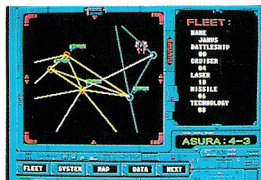
賞品●最優秀賞…グアム旅行(ペアで招待)……1名
●優秀賞…最新型ハンディワープロ……3名
●佳作…T&E SOFT Good's Set(トレーナー・Tシャツ他)……10名
●参加賞…ディーヴァコンセントレーションカード……全員
参加賞は、原稿が着き次第折り返し送ります。
要項●マニュアルにとじ込んである原稿用紙に2/3以上書いてください。
●題「ディーヴァとは何か?!」
●締め切り 1987年6月30日(当日着分まで)
審査●T&E SOFT開発STAFF及び各パソコン誌編集者。
発表●弊社広告(87年9月号各誌)誌上にて発表いたします。
尚、T&E SOFT関係者による応募はできません。
※お送りいただいた原稿はお返しできませんので、予じめ御了承下さい。

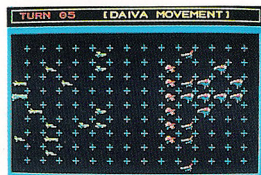
11月発売予定
MSX2 3.5″2DD版……¥7,800

1987年・春発売予定
MSX メガロム版……価格未定

※ MSX はアスキーの商標です。

★シミュレーション

ヴィシュヌ銀河系内7つの星域の1つで、今、戦闘が始まろうとしていた。
ロングセンサースクリーンON………星域確認。
星系コマンド ON……ワープ航路確認。
生産コマンド ON……戦艦・巡洋艦・ビーム艦・ミサイル艦建造。
艦隊コマンド ON……ワープ航路決定、敵艦隊星域へワープ。

★艦隊戦

敵星域内惑星上空で敵艦隊と遭遇。
スペースバトルスクリーンON……艦隊配置確認。
第1艦隊左翼へ、第2艦隊右翼へ。
OM砲ON、ミサイル発射用意、シールド閉鎖、戦闘準備OK。
艦隊戦攻撃開始……OM砲・ミサイル発射。
第2艦隊ミサイル艦損傷、敵艦隊左翼大破。
全艦OM砲連射……敵艦隊大破、敵艦隊逃走。シールド開放、損傷確認、艦隊集結。

★惑星上リアルタイム

艦隊戦に勝って敵星域の制空権は取ったものの、惑星内はまだ敵の支配下にあり、バトルスーツで敵星の中枢を攻撃しなければ、完全制圧はできない。
惑星接近、惑星マップ確認……支援ミサイル投下位置決定、投下。
支援物資投下位置と時間決定。
惑星降下、バトルスーツ発進、戦闘区域確認、戦闘開始投下予定位置に時間までに到着できず、支援物質とのドッキング不成功。……エネルギーが足りない。敵の攻撃激化。
もう時間がない。敵の中枢まであと1歩……。

発売予定日・価格等、詳しい事はテレフォンサービスにて TEL.:名古屋〈052〉776−8500

This is a story occurred in different space from where we live.
It was a wonderful world dominated
by the swords and the magic.
Those who living in that world called there
"Fairy Land".
As the times dominated by the monsters had finished,
people were intoxicated with the peace,
as you know.
At that time, an incident was occurring in the bottom.
A "CONSCIOUSNESS" filled with evil awoke !
Though it created new monsters, brought the dead back to life,
and organized a world, it was not satisfied.
So it wanted to dominate
"Fairy Land".
Monks noticed it from early time and told the people about it.
But they never gave ear.
Monks were disappointed at them.
'It won't be long before it appears.
Are there any savior ?'
God was impressed such monks' prayer,
and warped the space-time to connect "Fairy Land" to the human world.
God selected an innocent boy living in the human world.

メンテナンスカードについて

この度は、T&E　SOFT製品をお買いあげいただきありがとうございました。
当社では、とじこみのメンテナンスカードにて登録していただいたお客様には、本製品に不都合が発生しました場合のメンテナンス等をうけたまわります。
尚・今後の製品づくりの参考にいたしますので、カードのアンケートに御協力下さい。本製品に関する問い合せの際には、下記のシリアルナンバーを明記してください。

№ 23377　381　　TEX−070

※本書は再発行いたしませんので、大切に保管して下さい。

T&ESOFT R INC.
企画・開発　ティーアンドイーソフトプロダクション
製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地☎(052)773 7770